



Nerds Que Riem de Si Mesmos: Representações de um Estereótipo Através de Tiras Cômicas na Web¹

Lucio LUIZ²

Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

De um estereótipo altamente pejorativo para uma expressão que, embora ainda não totalmente desprovida de preconceitos, dá sinais de uma melhor aceitação pela sociedade, os nerds vêm ganhando cada vez mais espaço na indústria cultural. As tiras cômicas, especialmente as publicadas na internet, permitem uma análise de como esse estereótipo é interpretado pelas pessoas que nele estão inseridas. Essa pesquisa analisa quatro tiras cômicas ligadas ao “universo nerd”, buscando entender como essa autoimagem é desenvolvida num contexto humorístico, desconstruindo um conceito originalmente negativo com o uso do “rir de si mesmo”. O objetivo principal é indicar caminhos que permitam estudos sobre a forma como as tiras cômicas representam e desconstruem estereótipos.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos; tira cômica; internet; nerd; estereótipo.

Introdução

As tiras cômicas, por sua característica de fazer humor em poucos quadros, costumam trabalhar com o uso de estereótipos visuais e de personalidade para uma rápida compreensão dos leitores. Contudo, um grupo historicamente associado a um conceito negativo vem desconstruindo sua autoimagem através de recriações desse estereótipo em tiras cômicas na internet: os nerds.

Antes rejeitados por sua inaptidão social e dedicação extrema às ciências exatas, os nerds mudaram e, hoje em dia, mesmo com resquícios do estereótipo pejorativo original, eles estão entrando “na moda”. Essa mudança de paradigma se reflete nas tiras que buscam abordar o “universo nerd”, pois abrangem visões bem diferentes de um mesmo estereótipo, com intersecções e diferenças.

Essa pesquisa visa analisar como se dá a representação do estereótipo nerd em tiras cômicas feitas especificamente por e para esse grupo. Embora algumas dessas

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Jornalista. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação na linha de pesquisa de Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais da Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro). E-mail: lucioluiz@gmail.com.



tirinhas possam ser consumidas também pelo público “não-nerd”, há características que diferenciam as histórias e personagens criados com o propósito de atingir os leitores que se consideram nerds das que utilizam o mesmo estereótipo em objetos voltados para o público geral.

Por não haver bibliografia específica sobre o assunto, foi necessário fazer o estudo de caso de algumas tiras com esse enfoque, entrevistando autores para observar as características que os unem. Para alcançar esse objetivo, as entrevistas foram analisadas na busca de padrões ou oposições, além de outros aspectos relevantes.

Foram selecionadas tirinhas publicadas em dois blogs populares de temática nerd: “Nerdson não vai à escola” e “Jovem Nerd”, este último não voltado primordialmente à publicação de quadrinhos, mas que possui uma força muito grande no meio nerd.

Também foi analisada a tirinha “Nérd e sua turma”, que, apesar de não ser publicada há mais de dez anos, tem importância histórica por ter surgido nos primórdios da internet comercial no Brasil, permitindo comparações entre o estereótipo nerd em momentos diversos do desenvolvimento da internet.

A evolução do estereótipo nerd

O termo “nerd” é uma gíria de origem norte-americana que define o estereótipo do adolescente socialmente desajeitado, “viciado” em tecnologia e/ou apaixonado por um ou mais temas, geralmente relacionados à cultura pop.

O primeiro registro impresso dessa palavra foi em 1950 no livro infantil “If I ran the zoo”, de Dr. Seuss. A história apresentava um zoológico com seres fantásticos, entre os quais um estranho animal de visual antropomórfico que foi denominado de Nerd. No ano seguinte, a revista “Newsweek” publicou uma matéria sobre os jovens de Detroit (Michigan, EUA), dizendo que os adolescentes conservadores desta cidade eram chamados de nerds. Não há, contudo, certeza se existe alguma relação entre a gíria de Detroit e o livro infantil.

Segundo Anderegg (2007), apesar do termo ser usado eventualmente desde essa época, ele só se tornou popular nos Estados Unidos graças à série televisiva “Happy Days”, exibida entre 1974 e 1984. A série, uma *sitcom* ambientada nos anos 1950, se tornou bastante popular tanto entre adolescentes quanto entre adultos. Um dos personagens principais, Fonzie, costumava se referir diversas vezes ao termo “nerd” em



seu sentido clássico, o que difundiu a gíria.

No Brasil, segundo Lopes (2006), a expressão “nerd” se tornou conhecida com o lançamento do filme norte-americano “A vingança dos nerds”, de 1984 (lançado no Brasil em março de 1985). Contudo, o uso do termo demorou a se popularizar no país, sendo “CDF” e “caxias” as gírias mais comuns então para definir pessoas estudiosas e socialmente inaptas.

No jornal “Folha de S. Paulo”, por exemplo, a primeira citação formal ao termo nerd ocorreu apenas em 7 de abril de 1987 na coluna de Joyce Pascowitch, que definiu nerd como “tudo que é desleixado e totalmente desprovido de sofisticação”. A expressão foi usada mais uma vez pela colunista em 9 de maio do mesmo ano e só voltou a aparecer nesse jornal em 14 de março de 1989, em uma reportagem sobre marketing, na qual era explicado que nerd é o nome dado nos Estados Unidos aos “adolescentes que em geral usam óculos, estudam bastante e têm hábitos ‘esquisitos’”.

A expressão ainda foi usada outras vezes no jornal, de forma bastante esporádica e geralmente acompanhada de explicações variadas sobre seu significado, como “otário”, “problemático” e até “mau surfista”. O uso do termo nerd só se tornou mais corriqueiro no periódico a partir de 1995, após um artigo de Otavio Frias Filho (diretor do jornal), no qual ele comentava, usando como introdução ao tema o filme “A vingança dos nerds” e suas sequências, que os nerds estavam começando a ganhar espaço, especialmente graças ao crescimento do uso da tecnologia e da recém-iniciada expansão da internet.

Neste esboço introdutório a uma sociologia nerd, ainda por ser escrita, vale mencionar que sempre existiram adolescentes cujo desajuste se volta, do ângulo psicológico, para “dentro” e não para “fora”. São a base imensa de um *iceberg* do qual só vemos a ponta da delinquência juvenil. Em sentido figurado, os míopes, os gorduchos, os ruivos e os inibidos são nerds, assim como a quase totalidade dos enxadristas. (...) As estimativas mais confiáveis fixam a taxa histórica de nerds, entretanto, em patamar não superior a 10% da população. Como é possível que na nossa época eles cheguem a parecer maioria, com papel destacado na mídia, na política e até no esporte? (FRIAS FILHO, 1995, p.2).

Nos dias de hoje, com a tecnologia cada vez mais difundida, o estereótipo nerd ganhou inúmeras variações. Embora ainda seja fortemente relacionado com seu conceito original, é comum, por exemplo, que pessoas que não estejam ligadas à área de tecnologia sejam consideradas (e se autodefinam) como nerds por serem “fãs apaixonados” de quadrinhos ou do seriado “Jornada nas Estrelas”, entre inúmeras outras possibilidades, usualmente relacionadas à chamada “cultura pop”.

A popularização, dessa vez positiva, do “universo nerd” pode ser percebida pela quantidade de produtos destinados a esse grupo, como filmes, livros, séries de TV etc., muitas vezes também atingindo públicos “não-nerds” (GALVÃO, 2009). Um desses produtos culturais são as histórias em quadrinhos, cuja variedade de representações indica os caminhos que o estereótipo nerd vem tomando com o passar do tempo.

Nérd e sua turma

A primeira tira online brasileira trouxe um nerd como protagonista, algo explicitado já no nome do personagem principal: Nérd (com acento).

A tirinha “Nérd e sua turma” foi criada por Raquel Gompy, então estudante de Comunicação Social, e começou a ser publicada em abril de 1995 em um *site* ligado ao Laboratório de Sistemas Integráveis da Universidade de São Paulo (USP), onde o então namorado (atual marido) de Raquel trabalhava.

A inspiração para os personagens nerds veio a partir dos amigos que Raquel fez no laboratório, todos ligados a cursos das áreas de Exatas. A percepção que ela tinha na época era de que o termo “nerd” se associava primordialmente a homens que trabalhavam bastante com computador. Por conta disso, a autora não se considerava nerd, já que não se enquadrava nesse estereótipo.

As tirinhas refletem essa visão do termo “nerd”, com várias piadas fazendo referência à tecnologia, embora a compreensão das tiras não ficasse restrita apenas aos conhecedores daquele universo, pois havia piadas sobre comportamento. Além disso, havia personagens “não-nerds” (femininos, em sua maioria), que faziam contraponto comportamental em diversas situações (Figura 1).



Figura 1 - “Nérd e sua turma” - personagens femininos faziam contraponto aos nerds.

O objetivo da autora desde o início foi publicar a tira exclusivamente na internet, cuja exploração comercial no Brasil começou exatamente em 1995 (VIEIRA, 2003). Até então, o uso da grande rede era quase que exclusividade das universidades (e, conseqüentemente, muito usada por nerds). Esse foi o principal motivo da escolha desse tema para a experiência pioneira de publicação regular de tirinhas brasileiras na internet: alcançar primeiro esse público já fortemente ligado a essa tecnologia e, em seguida, ampliar para os demais leitores que surgiram com a expansão da Web (Figura 2).

O pioneirismo da iniciativa garantiu uma citação da tira no jornal “Folha de S. Paulo”, onde ficou registrada como a primeira tirinha online do país (ERCILIA, 1995), o que incentivou a autora a criar uma versão em inglês para ampliar seu público.

Inicialmente, a tira era atualizada diariamente, de segunda a sexta. Depois de algum tempo, a periodicidade mudou para uma atualização a cada dois dias. Após cerca de um ano, a tirinha se tornou semanal, embora não houvesse regularidade constante na publicação por motivos diversos. Entre 1995 e 1997, foram publicadas 178 tiras do “Nérd e sua turma”, sendo que o *site* que então abrigava os arquivos ficou no ar até 1998. Um dos principais motivos para a interrupção da tira foi o desânimo da autora pela falta de retorno do público, o que a levou a se dedicar a outros projeto autorais, dessa vez voltados ao público infanto-juvenil.



Figura 2 - “Nérd e sua turma” - tirinha fazendo referência à lentidão da internet em 1995.

A tira “Nérd e sua turma” seguia o formato convencional de tira cômica, contando com uma seqüência horizontal de poucos quadros com uma história curta e fechada. Além disso, era desenhada originalmente em papel e transferida para o computador através de um *scanner* de mão, o que obrigava a autora a fazer a arte original em tamanho relativamente pequeno para poder ser captada pelo aparelho.

A qualidade final da tira escaneada era baixa, o que exigia a correção de serrilhados e “sujeiras” em *softwares* gráfico. Por fim, o *upload* das tiras era feito por internet discada, algo muito lento, especialmente para arquivos de imagem.

Nerdson não vai à escola

“Nerdson não vai à escola” é uma tirinha criada em 2006 pelo desenvolvedor web Karlisson Bezerra, de Natal (Rio Grande do Norte). O nome do personagem principal é uma contração do termo “nerd” com o nome do autor. Já o subtítulo “não vai à escola” foi utilizado desde as primeiras tiras porque Karlisson queria indicar que o personagem aprende muito mais em casa, através da internet.

De forma semelhante à tira “Nérd e sua turma”, surgida mais de uma década antes, os personagens do universo ficcional de Nerdson são ligados à área de Exatas e as características físicas e emocionais do personagem principal acompanham o estereótipo tradicional do nerd, como o uso de óculos e uma personalidade antissocial (Figura 3).



Figura 3 - “Nerdson não vai à escola” - uma das primeiras tiras do personagem, em 2006.

As tiras costumam variar de formato. No *site*, encontramos tiras com um ou dois “andares”, sem que se perceba uma preferência do autor por um dos modelos. Em alguns casos, há histórias mais completas, com uma quantidade maior de quadros e que poderiam ser consideradas equivalentes a uma página de revista, o que as posiciona fora

do conceito de tira cômica. Esse formato, contudo, não é utilizado de forma constante, sendo a maioria das postagens no blog conceitualmente ligadas ao formato tradicional.

Uma característica do humor de “Nerdson não vai à escola” é a utilização frequente de referências a conceitos de informática, especialmente na área de programação, pouco conhecidos do público geral. Isso que faz com que a maioria das tiras não seja acessível para quem tem pouco conhecimento sobre o assunto. Contudo, o autor não se preocupa com isso por considerar que as piadas se perderiam caso houvesse alguma explicação.

Um aspecto importante em comparação com a tira “Nérd e sua turma” é que a principal personagem feminina de “Nerdson não vai à escola” também é nerd e está totalmente inserida no mesmo contexto de conhecedora avançada de informática que os personagens masculinos, o que indica uma mudança, mesmo que sutil, no estereótipo.

Inicialmente desenhadas à mão, as tirinhas atualmente são feitas diretamente no computador, o que permite uma constante evolução no traço dos personagens. Além disso, diversas séries derivadas da tirinha original surgiram, sendo algumas com os mesmos personagens. Esse é o caso de “DevDevDev”, que coloca Nerdson em uma empresa de desenvolvimento de *software*, cujo chefe é, literalmente, um dinossauro que não possui nenhum conhecimento de computação (Figura 4).



Figura 4 - “DevDevDev” - uma das séries derivadas com os personagens da tira original.

No blog que publica as tirinhas, também há séries com personagens fora do universo ficcional de Nerdson, geralmente seguindo uma temática distinta da série principal, mas ainda com foco na informática. A série “Barrabin Barrabash”, por exemplo, mostra aventuras de um “mágico unix”, cujos poderes surgem após ele “recitar” códigos de comando Unix. O humor, nesse caso, só é percebido claramente por quem tem conhecimento avançado sobre esse sistema operacional.

Apesar das tiras se focarem fortemente na informática, outros aspectos da “cultura nerd” ganham referências eventuais. Uma das aventuras do mágico unix, por exemplo, envolve os alienígenas do filme “Predador”, que é considerado como parte do contexto nerd por conta da nostalgia dos que eram fãs do filme quando jovens (Figura 5).



Figura 5 - “Barrabin Barrabash” - uma das séries derivadas com personagens e temática diferentes, mas ainda voltada ao público com conhecimento avançado de informática.

Outro exemplo é a série “O guia do programador das galáxias”, que faz uma paródia do livro “O guia do mochileiro das galáxias”, um dos principais “ícones nerds” (tanto que o hoje chamado “dia do orgulho nerd” era originalmente uma data em homenagem ao autor desse livro).

Todas as tiras de “Nerdson não vai à escola” são publicadas sob a licença *creative commons*, que permite o uso livre da obra para fins não comerciais, desde que citada a autoria. Para ajudar a manter o *site*, o autor disponibiliza uma página de doações para os leitores que quiserem colaborar financeiramente, sem, contudo, haver qualquer relação entre pagamento e acesso ao blog, que é totalmente gratuito.

A participação dos leitores vai além do apoio financeiro, já que, no site que publica as tiras, há vários projetos do autor ligados à área de programação. Como o público é formado, em grande parte, por pessoas com conhecimento avançado sobre o tema, há muitas colaborações, como projetos de códigos de programação e assuntos afins.

Tirinhas do “Jovem Nerd”

Um dos principais representantes do “universo nerd” na internet é o blog “Jovem Nerd”, criado em 2002 por Alexandre Ottoni e Deive Pazos (mais conhecidos, respectivamente, pelos apelidos Jovem Nerd e Azaghâl). O blog ganhou grande relevância entre os nerds a partir do lançamento, em 2 de abril de 2006, do Nerdcast, o mais popular podcast brasileiro (LUIZ; ASSIS, 2010).

A primeira experiência de publicação de quadrinhos de temática nerd neste blog foi em 13 de agosto de 2006, com a divulgação das tirinhas “Jovem Nerd e Azaghâl”, elaboradas por Andrés Ramos, que usava os dois criadores do *site* como personagens principais em situações que envolviam o “universo nerd” (referências aos filmes da série “Guerra nas Estrelas” e partidas de RPG, para citar dois exemplos).

Diferente das duas tirinhas citadas nos tópicos anteriores, o “universo nerd” representado nas tirinhas do “Jovem Nerd” acompanha o conceito do blog: ao invés de focar em tecnologia, os assuntos tratados envolvem a cultura pop (filmes, quadrinhos, livros e demais objetos culturais que possam ser considerados como “nerds”).

Em 2007, o blog começou a estimular os leitores a enviarem suas próprias tirinhas. Diferente do formato tradicional, as tiras publicadas no “Jovem Nerd” são verticais para se adaptarem ao design do *site*. Muitas, contudo, se “reposicionadas” horizontalmente, seriam equivalentes às tiras tradicionais de “dois andares”.

Apesar de não haver nenhuma restrição a temas nos pedidos por tirinhas dos leitores, a maioria dos autores publicados optou por utilizar Alexandre e Deive como personagens, tanto em histórias que faziam referências a episódios do Nerdcast quanto em paródias de filmes.

Durante o primeiro semestre de 2011, duas tiras foram publicadas regularmente no blog, “Caverna do Jedi” e “Nerdcast Tales”, ambas em formato vertical e dentro do modelo tradicional das tiras cômicas: uma história curta em poucos quadros.

“Caverna do Jedi” foi criada por Caetano Cury exclusivamente para o blog e tem como tema principal um *crossover* em forma de paródia de personagens do desenho animado “Caverna do Dragão” com os da série cinematográfica “Guerra nas Estrelas” (Figura 6). As três primeiras tiras foram publicadas em 10 de fevereiro de 2010, passando-se a lançar uma por semana a partir de então. Em junho do mesmo ano, apareceram pela primeira vez personagens de outros universos ficcionais além dos dois principais, fato que se repetiu outras vezes com cada vez mais frequência.



CLUBE DO PANÇA.COM.BR - CAETANO CURY

Figura 6 - “Caverna do Jedi” - *crossover* de personagens de universos ficcionais totalmente distintos, porém associados ao “universo nerd”.

As referências a personagens e acontecimentos não são necessariamente explicitadas (nem sempre é citado o nome do personagem, por exemplo). Isso gera discussões na área de comentários do blog de acordo com a “obscuridade” de cada uma. Dependendo do quão “obscura” alguma referência é, há críticas pesadas na seção de

comentários de quem não entendeu e consequentes “defesas” de quem gostou.

O próprio autor, que não se considera nerd, apenas um fã sem conhecimentos profundos sobre os produtos de que gosta, usa a si mesmo como parâmetro para “equilibrar” a complexidade das referências, evitando, por exemplo, o uso de personagens ou acontecimentos pouco conhecidos como pontos-chave da piada. Mesmo assim, ele não costuma indicar a leitura da tirinha para “não-nerds”.

O autor afirma que a maior dificuldade em desenvolver a tira é o grau de exigência do público nerd, que não admite “erros” no que diz respeito às referências apresentadas. Um volume enorme de críticas, por exemplo, surgiu quando Cury escreveu errado uma palavra mágica clássica da série literária “Harry Potter”.

Apesar dessa “patrulha”, as respostas positivas também são em grande quantidade e estimulam o autor a buscar o aprimoramento das histórias. Esse *feedback* é possível pelo imediatismo das respostas dos leitores garantido pelo blog (especialmente no caso de um blog com grande quantidade de visitas, como é o caso do “Jovem Nerd”). Isso seria mais difícil em um jornal impresso, por exemplo, onde o autor acredita que esse tipo de tira dificilmente teria espaço.

Após mais de 40 tiras publicadas, o autor interrompeu a série em 2 de fevereiro de 2011 (com uma “aparição” dos autores do blog - fato que ainda não havia ocorrido nessa tirinha - no “epílogo” da última história) e retornou em 25 de maio (“dia do orgulho nerd”) com o que chamou de “segunda temporada”, passando a utilizar de forma mais constante universos ficcionais além dos que dão título à tira (Figura 7).

TUDO É POSSÍVEL NESSE UNIVERSO.



Figura 7 - Teaser da segunda temporada de “Caverna do Jedi”, com a referência a um personagem da série televisiva nerd “The Big Bang Theory”.

A outra tira publicada em 2011 no blog “Jovem Nerd” é a “Nerdcast Tales”, de Alexander Santos. Embora tenha referências nerds, essa série é diretamente ligada ao assunto tratado pelo episódio do Nerdcast de cada semana, o que faz com que varie bastante o “grau” de uso do estereótipo nerd em cada tirinha (Figura 8).



Figura 8 - “Nerdcast Tales” sobre o Nerdcast nº 249, cujo tema foi a evolução das espécies.



A primeira publicação da “Nerdcast Tales” foi em 12 de janeiro de 2011, excepcionalmente fazendo referência ao primeiro episódio do podcast, tendo voltado apenas em 21 de fevereiro, a partir daí já abordando a cada semana o episódio mais recente. Embora nem sempre o tema do Nerdcast seja algo totalmente dentro do “universo nerd”, o autor das tiras busca fazer referências variadas. Contudo, por estar fortemente ligado a episódios específicos do podcast, muitas tiras não são compreensíveis por quem não acompanha os programas, mesmo que seja nerd.

Assim como a “Caverna do Jedi”, a “Nerdcast Tales” não se encaixa o estereótipo do nerd “de informática”, mas sim do nerd “de cultura pop”. Isso é compreensível pela própria visão do autor sobre o que é ser nerd, já que ele entende que essa expressão é usada para definir quem sabe muito sobre determinado assunto, podendo, portanto, existir nerds “de cinema”, “de quadrinhos”, “de história” etc.

Para os dois autores, ter suas tiras publicadas no blog “Jovem Nerd” funciona como uma vitrine para seus outros trabalhos diante do público nerd, já que é um dos principais *sites* voltados a esse nicho, com 1 milhão de visitas mensais, o que os autores dificilmente alcançariam a curto prazo com seus blogs pessoais.

Considerações finais

O estereótipo nerd vem mudando à medida em que deixa de ser pejorativo, especialmente graças às iniciativas dos próprios “detentores” deste título. A variedade de abordagens das tirinhas que, teoricamente, tratam do mesmo tema indica que o uso do humor voltado ao “rir de si mesmo” ajuda a desconstruir essa autoimagem.

De adolescentes antissociais viciados em computação a fãs de produtos culturais variados, os nerds ainda buscam uma identidade, cuja variedade de representações está presente nas tiras cômicas da internet.

As tirinhas analisadas mostram uma evolução no conceito nacional do que é ser nerd e como esse público sabe se comunicar muito bem tanto dentro de seu próprio nicho quanto com as pessoas que não fazem parte desse contexto cultural, mas que cada vez mais deixam de lado a rejeição que marcou o início dessa “classificação social”.

Essa pesquisa não pretende trazer respostas definitivas sobre o assunto, mas, sim, indicar caminhos que permitam estudos sobre a forma como as tiras cômicas representam e desconstruem estereótipos e também sobre como o estereótipo nerd, algo tão fortemente ligado à cultura norte-americana, se insere no contexto brasileiro.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDEREGG, D. **Nerds: who they are and why we need more of them**. New York: Tarcher/Penguin, 2007.

BEZERRA, K. **Entrevista para pesquisa acadêmica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 6 jul. 2011.

CURY, C. **Entrevista para pesquisa acadêmica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 7 jul. 2011.

ERCILIA, M. Net notas. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 30 mai. 1995. Ilustrada, p. 4.

FRIAS FILHO, O. A vingança dos nerds. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 mai. 1995. Opinião, p. 2.

GALVÃO, D. P. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Intr@ciência**, Uniesp, 2009, p. 34-41.

GOMPY, R. **Entrevista para pesquisa acadêmica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 1 jul. 2011 e 4. jul. 2011.

JOVEM NERD. Mídia kit. **Jovem Nerd**. Disponível em <http://www.ftpidigital.com.br/portifolios/midiakit_jovemnerd.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2011.

LIRA, H. F. **História em quadrinhos na internet: uma adaptação aos novos desafios da narrativa digital**. 99f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

LOPES, A.L. De onde vem a palavra nerd? **Mundo Estranho**, São Paulo, n. 47, jan. 2006.

LUIZ, L.; ASSIS, P. O podcast no Brasil e no mundo: um caminho para a distribuição de mídias digitais. In: INTERCOM, 33., 2010, Caxias do Sul. **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2010. 1 CD-ROM.

MOURA, S. A.; BORGES E. M. Discursos de identidade em tiras de humor: análise em duas vertentes críticas. **Logos: comunicação e filosofia**, v. 17, n. 31, 2009, p. 95-105.

MORAES, M. Empresa leva comerciais de TV para a sala de aula. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 14 mar. 1989. Negócios, p. 3.

PASCOWITCH, J. Bossa nova. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 7 abr. 1987. Ilustrada, p. 30.

RAMOS, P. Revendo o formato da tira cômica. In: INTERCOM, 32., 2009, Curitiba. **Anais do XXXII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2009. 1 CD-ROM.

SANTOS, A. **Entrevista para pesquisa acadêmica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 30 jun. 2011.

SANTOS, I. Tirinhas nerds potiguares fazem sucesso em todo o Brasil. **Nominuto.com**, Natal, 7 fev. 2009. Disponível em <<http://www.nominuto.com/vida/cultura/tirinhas-nerds-potiguares-fazem-sucesso-em-todo-o-brasil/27426/>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

VIEIRA, E. **Os bastidores da internet no Brasil**. Barueri: Manole, 2003.